

Balle au capitaine / Fonctions du joueur

« Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement
à des adversaires dans un jeu collectif »

Transformations attendues :

Agir en attaque, quelque soit le rôle que j'occupe à un instant T →

- passer de Non Porteur de Balle « spectateur » à
Partenaire du Porteur de Balle qui agit pour être utile à son équipe (se rendre disponible pour recevoir le ballon en fonction de la lecture du jeu ...)
- passer de Porteur de Balle (PB) qui dans ses actions tient peu compte de ce qui se passe sur le terrain (« tire » de trop loin, passe de façon aléatoire) à
PB qui tente d'assurer la continuité de l'attaque (passe à un partenaire démarqué, lance le ballon à son capitaine à une distance de passe raisonnable...)

Statut	Rôle	Fonctions du joueur : "projet" à court terme (intention / action) en fonction de la lecture du rapport de force → Pour être utile à mon équipe, je peux ...
ATTAQUANT	PORTEUR DE BALLE (PB)	Faire progresser l'ATT par une passe en avant
		Protéger le statut d'ATT par une passe en AR
		Marquer en faisant une passe au capitaine
		Temporiser pour chercher / créer une solution
		<i>Faire progresser l'ATT en avançant en dribblant</i>
	PARTENAIRE DU PORTEUR DE BALLE (PPB)	Accélérer l'ATT → APPUI (se prévoir futur PB) en se plaçant à l'avant du PB (à distance de passe / dans un espace « libre »)
		Protéger l'ATT en se plaçant à l'arrière du PB → SOUTIEN (se prévoir futur PB)
DEFENSEUR	PROCHE / LOINTAIN (du PB)	Reprendre la balle en interceptant → au moment d'une passe
		S'opposer à la progression vers la cible → empêcher ou rendre difficile un tir, un échange